



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 11 – OCTUBRE DE 2008

“JUEGO COOPERATIVO EN LA EDUCACIÓN”

AUTORIA ELENA TORRES VILLARROYA
TEMÁTICA JUEGOS COOPERATIVOS
ETAPA ENSEÑANZA PRIMARIA

Resumen

El juego cooperativo dentro del aula es un recurso de gran utilidad. A través de él fomentamos valores como la colaboración entre los compañeros, pues se trabaja en busca de un objetivo común. “Se coopera, no se compite”.

Palabras clave

- . Cooperación frente a competición
- . Organización en los grupos
- . Compañerismo

ÍNDICE DE CONTENIDOS:

- ❖ RESUMEN
- ❖ DEFINICIÓN DE JUEGO COOPERATIVO
- ❖ VENTAJAS DEL JUEGO COOPERATIVO
- ❖ METODOLOGÍA PARA APLICAR LOS JUEGOS COOPERATIVOS
- ❖ EJEMPLOS DE JUEGOS COOPERATIVOS
- ❖ CONCLUSIÓN
- ❖ BIBLIOGRAFÍA



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 11 – OCTUBRE DE 2008

1-DEFINICIÓN DE JUEGO COOPERATIVO:

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación en valores.

Son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre. Entre estos autores debemos destacar al canadiense Terry Orlick (que considera al juego cooperativo una actividad liberadora); al norteamericano Steve Grineski (que estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación con los juegos competitivos y las actividades individuales); o a la pedagoga alemana Sigrid Loos (para la que el juego cooperativo puede simular el sentido de pertenencia a un grupo, ya que las personas que juegan juntas se sienten bien juntas)

2-VENTAJAS DEL JUEGO COOPERATIVO:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes tiene un papel destacado.
- Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.
- Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etc.
- Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

3-METODOLOGÍA PARA APLICAR LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Cada profesor debe tener una imagen clara del juego que enseñará a los alumnos y con ello una representación exacta del contenido y objetivo que quiere lograr en su clase.

Para ello seguirá los siguientes pasos:

- Dar a conocer el nombre del juego.
- Distribución y organización de los participantes.
- Repartir los materiales necesarios para el juego.
- Explicación del juego, de forma práctica, por parte del profesor.
- Antes de comenzar el juego, se hará una pequeña práctica por parte de los estudiantes a la señal del profesor. Esto ayudará a reafirmar el aprendizaje del juego y a evacuar las dudas que queden tras la explicación y demostración.
- Explicación de las reglas, se realiza durante la ejecución práctica del juego, en la cual se exponen los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad.
- Ejecución del juego hasta llegar a su resultado final.
- Evaluación; se evalúan los resultados obtenidos en el juego partiendo de los objetivos trazados por el profesor al inicio de la actividad.

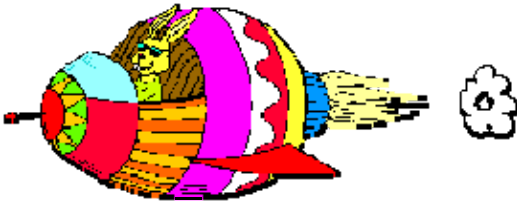
4-EJEMPLOS DE JUEGOS COOPERATIVOS:

4.1. EJERCICIO DE LA NASA.

EDAD: desde 10 años

TIEMPO: 5'-10'

Nº PARTICIPANTES: desde 10



OBJETIVOS

Vivenciar las ventajas de la cooperación.

DESCRIPCIÓN

Se comenta a cada persona que son astronautas de un grupo de 5 que por un problema técnico han alunizado a 300 Km de la nave nodriza en la superficie iluminada de la luna. Su supervivencia depende de poder llegar a pie a la nave nodriza. En el alunizaje se destruyó gran parte del equipo.

Sólo quedan las siguientes 15 cosas:

- 1 caja de cerillas
- 1 lata de alimento concentrado
- 20 m. de cuerda de nailon



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 11 – OCTUBRE DE 2008

- 30 m2 de seda de paracaídas
- 1 hornillo portátil
- 2 pistolas de 7,65 mm

- 1 lata de leche en polvo
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l
- 1 mapa estelar (constelación lunar)
- 1 bote neumático con botellas de CO2
- 1 brújula magnética
- 20 l de agua
- Cartuchos de señales (arden en el vacío)
- 1 maletín de primeros auxilios
- 1 receptor y emisor de FM accionado por energía solar.

Su misión es ordenar según su importancia las 15 cosas (1 en la más importante hasta 15 lo menos importante)

1º Se realizará el ejercicio individualmente.

2º Se formarán grupos de 5 ó 6 personas que intentarán consensuar un nuevo orden.

3º Se lee la solución. Cada persona anotará la diferencia entre sus datos y la solución. Por ejemplo, si a un objeto que en la solución ocupa el 4º lugar nosotros le pusimos el 6º tenemos 2 puntos (6-4) si otro que ocupaba el 8º lugar le pusimos el 5º sumamos 3 puntos (8-5) y finalmente se suman todos los puntos. (Observar que siempre se resta el mayor del menor no importando si en nuestra lista está por encima o por debajo de la solución).

Se realiza el proceso tanto con las puntuaciones individuales como con la colectiva.

4º Se observa si la decisión en grupo ha sido más eficiente que las de las personas individuales. De no ser así se analizará por qué no fue así. Las causas más comunes son:

- Falta de organización en el grupo (no saber consensuar)
- Liderazgo de alguna persona que impide recoger aportes de otras personas (aquí deberíamos analizar por qué esa persona impone sus criterios y por qué las otras dejan que se los imponga).

NOTA: Se debe evitar perder el tiempo cuestionando por qué esa puntuación es la correcta.

La solución es la siguiente (entre paréntesis el número de orden):

- (15)- 1 caja de cerillas. No tiene ninguna utilidad en la luna donde no hay oxígeno
- (4)- 1 lata de alimento concentrado. Comer es necesario para reponer energía
- (6)- 20 m. de cuerda de nailon. Útil para trepar o atar.
- (8)- 30 m2 de seda de paracaídas. Protección de rayos solares y para vendaje de heridas
- (13)- 1 hornillo portátil. No es útil en la cara iluminada de la luna.
- (11)- 2 pistolas de 7,65 mm. Puede aprovecharse su fuerza de propulsión.
- (12)- 1 lata de leche en polvo. Precisa beberse con agua.
- (1)- 2 bombonas de oxígeno de 50 l. Para respirar
- (3)- 1 mapa estelar (constelación lunar). Para orientarse es fundamental
- (9)- 1 bote neumático con botellas de CO2. Las botellas de CO2 permiten la propulsión sobre precipicios.
- (14)- 1 brújula magnética. En la luna probablemente no hay polo magnético.
- (2)- 20 l de agua. El sudor hace perder agua. Se resiste mucho más sin comer que sin beber.
- (10)- Cartuchos de señales (arden en el vacío). Llamada de socorro a distancia de avistamiento.

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 11 – OCTUBRE DE 2008

(7)- 1 maletín de primeros auxilios. Importantes las pastillas y las inyecciones.

(5)- 1 receptor y emisor de FM accionado por energía solar. Posible comunicación con la nave nodriza.

4.2. TORTUGA GIGANTE.

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 10'-20'

Nº PARTICIPANTES: desde 4 hasta 8



OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Un grupo de personas (4 a 8) se colocan juntos a cuatro patas. Encima se les coloca algún objeto que haga de caparazón, lo suficientemente liviano para que no se haga pesado y lo suficientemente pesado para que no resbale fácilmente. (Una colchoneta puede ser ideal). La tortuga así formada debe moverse sin que resbale su caparazón.

MATERIALES

Colchonetas u otro que haga de caparazón.

4.3. SERPIENTE GIGANTE.

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 10'-20'

Nº PARTICIPANTES: desde 6



OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se colocan boca abajo en fila cada uno agarrando los tobillos del de delante. En esta posición forman una gran serpiente que debe moverse por el terreno sorteando los obstáculos que encuentre.

MATERIALES

Ninguno.

4.4. BAILE DE LA PELOTA.

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 5'-15'

Nº PARTICIPANTES: Indefinido



OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se colocan por parejas, sujetando una pelota en la frente. Se pone música y la pareja debe bailar sin que se caiga la pelota.

MATERIALES

Pelotas.

4.5. RUEDAS.

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 10'-20'

Nº PARTICIPANTES: desde 6



OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Un grupo de unas 6 personas se unen por las manos formando un círculo que rodará pegado a la pared.

MATERIALES

Ninguno.

4.6. PELOTA ARRIBA

EDAD: desde 4 años

TIEMPO: 10'-15'

Nº PARTICIPANTES: desde 6



OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.

DESCRIPCIÓN

Un grupo de personas tiene un globo que debe intentar mantener en el aire, para ello cada persona le da un toque y lo lanza hacia arriba. Nadie puede dar dos toques seguidos.

VARIANTES

Para aumentar la dificultad se puede imponer condiciones. No tocar el globo con las manos, mantenerlo en el aire soplando, cambiar el globo por una pelota etc...

MATERIALES

Globos o pelotas.

4.7. PÁSALO RÁPIDO

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 5'

Nº PARTICIPANTES: grupos de hasta 20



OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Desarrollar la agilidad en la cooperación con los demás.

DESCRIPCIÓN

Se coge una caja de cerillas, se saca la parte interna donde están las cerillas y se toma la parte externa (donde está el rascador). La primera persona se pone en la nariz la caja de cerillas e intenta pasársela a la segunda y así sucesivamente. Para pasarla no se puede usar las manos.

VARIANTES

- En vez de la caja de cerillas podemos pasar múltiples cosas por ejemplo una naranja o agua contenida en un vaso a un vaso vacío que tenga el siguiente participante...
Por supuesto siempre sin usar las manos.

MATERIALES

Caja de cerillas u objeto a pasar.

4.8. COMIDA COOPERATIVA

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 20'

Nº PARTICIPANTES: indefinido



OBJETIVOS

- Desarrollar la cooperación.
- Ayudarse en situación de dependencia mutua.

DESCRIPCIÓN

Un día en que comemos juntos se colocan los platos y se dice que nadie puede alimentarse a él mismo, debe darle la comida otra persona.

MATERIALES

Comida.

4.9. VOLEIBOL COOPERATIVO

EDAD: desde 6 años

TIEMPO: 15'-30'

Nº PARTICIPANTES: desde 12



OBJETIVOS

- Jugar sin que nadie pierda.
- Distenderse.

DESCRIPCIÓN

Se forma un campo de voleibol pero en lugar de red se ponen personas haciendo de red. Cuando alguien de un equipo marca un tanto se cambia de campo (de modo que el que más puntos meta se va quedando sin personas). Las personas que están en la red intentan coger la pelota, si lo consiguen se cambian con la persona cuyo tiro interceptaron.

VARIANTES

- Se puede usar en vez de una pelota normal una pelota inflable gigante (de 1m de diámetro) para manejarla puede ser conveniente hacer grupos de 2 o 3 personas que golpeen a la vez la pelota.
- Otra variante muy divertida consiste en que las personas estén subidas a algún tipo de puente (por ejemplo los que se colocan en ciertos parques infantiles, para pasar desde un columpio o tobogán a otro). Esto hace que a la altura de las personas se una la del puente. En este caso puede ser necesario que las personas agarren la pelota antes de lanzarla y no sólo la golpeen como en el voleibol tradicional.

MATERIALES

Pelota

4.10. HISTORIA DEL NOMBRE

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 10'-25'

Nº PARTICIPANTES: 5-20



OBJETIVOS

- Aprender los nombres de los miembros del grupo.
- Conocer los sentimientos de la persona hacia su nombre.
- Valorar el nombre de las demás personas.

DESCRIPCIÓN

Cada persona explica cuál es su nombre, por qué se llama así, qué diminutivos o pseudónimos usa, si le gusta su nombre, cómo prefiere ser llamado por los demás y todo lo que la apetezca contarnos sobre su nombre.

MATERIALES

Ninguno

4.11. SI FUERAS...

EDAD: desde 10 años

TIEMPO: 10'-25'

Nº PARTICIPANTES: 2-10

(si fuesen más formar subgrupos)



OBJETIVOS

- Conocer la percepción que tiene de sí misma cada persona del grupo
- Conocer los gustos de las demás personas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

- Comprobar el grado de conocimiento existente entre las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se escoge una persona y las demás la empiezan a preguntar: “¿Si fueras un animal, qué animal serías?. ¿Si fueras una película qué película serías?” y cuantas preguntas quieran de la forma: ¿Si fueras... qué serías?. La persona preguntada contesta lo que sería ella y explica a los demás por qué se ha identificado con ese animal, película u objeto preguntado. Después de varias preguntas se pasa a preguntar a otra persona.

VARIANTES

- Una persona hace la 1ª pregunta a otra y la preguntada después de contestar hace la 2ª a quien quiera y así la persona preguntada es quien hace la siguiente pregunta.
- En grupos que se conocen sirve como juego de adivinación. Una persona piensa en alguien del grupo y las demás van haciendo preguntas hasta que alguien adivine de quién se trata. La persona que acertó pasa a pensar en otra persona.
- Se puede dramatizar. Por ejemplo si una persona se compara con un gato puede escenificar el animal y las demás intentar adivinarlo. Una vez descubierto lo que se escenifica se explica el por qué de la comparación.

MATERIALES

Ninguno

4.12. DOMINÓ DE CONOCIMIENTO

EDAD: Desde 10 años

TIEMPO: 20'

Nº PARTICIPANTES: 4-8

(Si fuesen más formar subgrupos)



OBJETIVOS

- Conocer algunos fenómenos importantes de otras personas.
- Empatizar con otras personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se reparten las fichas del dominó entre todas las personas que deben ir colocando fichas como en el juego tradicional. Cada persona al casar una ficha tiene que hablar de un tema que le marca el número que casó con la ficha anterior. Por ejemplo: 6 = Hablar de algún hobby, 5 = Hablar de tu mejor amigo, 4 = Hablar del mejor día en tu vida etc.).

VARIANTES

- Cuando alguien no puede casar una ficha se le hace una pregunta.
- Las fichas no hace falta casarlas, están boca abajo y cada persona por turno toma una de ellas y escoge uno de los dos números de la ficha para hablar sobre él.

MATERIALES

Fichas de dominó.

4.13. ALADINO

EDAD: desde 6 años

TIEMPO: 10'-25'

Nº PARTICIPANTES: 8 a 20



OBJETIVOS

- Conocer nuestros deseos.
- Conocer los deseos de los demás.
- Conocer las razones de nuestro pensamiento y nuestro sentimiento.

DESCRIPCIÓN

Cada persona pide 3 deseos al mago Aladino. Después intenta explicar a sus compañeros: ¿Por qué pidió eso? ¿Qué necesidades satisface? ¿Qué otras formas tendría de satisfacer esas necesidades si no le conceden los deseos? Puede ser útil escribirlo antes de contárselo al resto de personas.

MATERIALES

Papel y bolígrafo.

4.14. FILA DE CUMPLEAÑOS

EDAD: Desde 8 años

TIEMPO: 10'-15'

Nº PARTICIPANTES: Desde 12



OBJETIVOS

- Desarrollar la comunicación no verbal.
- Aumentar la escucha.

DESCRIPCIÓN



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 11 – OCTUBRE DE 2008

Las personas participantes deben formar una fila según la fecha de su cumpleaños en el año (mes y día). Para ello deben comunicarse sin hablar. El juego gana bastante si se realiza subidos en sillas de las que no se puede bajar, con lo que tendremos que ayudarnos a pasar de una silla a otra sin caernos.

MATERIALES

Ninguno

4.15. JUEGO DE LOS MARCIANOS

EDAD: Desde 14 años

TIEMPO: 15'-20'

Nº PARTICIPANTES: Grupos de 5



OBJETIVOS

- Aprender a describir una situación eliminando interpretaciones de elementos conocidos.
- Fomentar la creatividad.
- Fomentar la comprensión de textos lingüísticos.

DESCRIPCIÓN

En grupos de 5-6 personas cada persona debe escribir un texto describiendo un objeto o situación como si fueran marcianos y no conocieran para nada los objetos de la tierra. Por ejemplo: "En las extremidades inferiores se colocan dos pellejos superpuestos. El primero es moldeable y se adapta a las extremidades. Esta formado por una serie de cuerdas trenzadas fabricadas con pelo de animal. La segunda piel es por contra firme. Ha sido fabricada con pellejos de animales que han sido puestos en remojo, desollados con objetos punzantes, golpeados, rociados con ciertos productos químicos y puestos al sol de modo que se han endurecido. Con ellos construyen una especie de barca invertida que colocan en las extremidades inferiores" Esta podría ser una descripción de los calcetines y los zapatos. (La descripción no procede de un marciano pero si de un jefe samoano).

Después cada persona leerá su texto a las demás que deben adivinar de qué se trata.

MATERIALES

Papel y bolígrafo.

4.16. JUEGO DE SHERLOCK HOLMS

EDAD: Desde 14 años

TIEMPO: 5'-15'

Nº PARTICIPANTES:

Grupos de 4 a 15



OBJETIVOS

- Fomentar la creatividad.
- Fomentar la comprensión de situaciones.
- Aprender a obtener información precisa.

DESCRIPCIÓN

Una persona piensa una situación y la cuenta saltándose detalles esenciales que dan sentido a la narración (Por ejemplo: Una pareja muy enamorada está paseando en silencio y de pronto él, sin mediar palabra empieza a darle golpes en la cabeza). Los demás mediante preguntas a las que sólo se contesta sí o no deben explicar la historia (Por ejemplo: que alguien tiró un cigarro que cayó en el sombrero de tul de ella y él intenta apagar el fuego con la mano.

MATERIALES

Ninguno.

4.17. EL VIENTO Y EL ÁRBOL.

EDAD: desde 6 años

TIEMPO: 10'-20'

Nº PARTICIPANTES: Desde 8



OBJETIVOS

- Desarrollar la confianza en los miembros del grupo.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.
- Conseguir relajarse.

DESCRIPCIÓN

Se forma un círculo cerrado de personas alrededor de una que está en el centro. La persona del centro es el árbol que debe permanecer con los ojos cerrados, los brazos pegados al cuerpo y recto de la cabeza a los pies. El resto de personas son el viento que coloca sus manos encima de la persona y van zarandeándolo suavemente de un sitio a otro. Si en algún momento vemos que se dobla el cuerpo o cualquier otro signo de falta de seguridad es que el viento sopla demasiado fuerte. para su gusto y debe

ser más suave. No se trata de mover mucho al árbol sino de relajarle, de que se sienta agusto y sienta nuestro contacto. Para darle seguridad debe sentir nuestras manos que le sujetan y evitan movimientos bruscos. Puede ser bueno el que alguien coja su mano y sienta que tiene un punto de apoyo. Pasado un rato otra persona del círculo pasa a ser árbol y el árbol pasa a ser viento.

VARIANTES

- En grupos que ya tienen bastante confianza, las personas no ponen sus manos en el cuerpo del árbol sino que sólo le tocan cuando cae hacia su lado.
- En grupos de adultos o jóvenes con un especial grado de confianza. Una persona se sube a una mesa y las otras forman dos filas con los brazos unidos formando un colchón. La persona de la mesa se deja caer hacia atrás con los ojos cerrados en el colchón de manos. El colchón está a la altura de la mesa con lo que la persona es recogida cuando ya ha caído hasta la posición horizontal.

MATERIALES

Ninguno

4.18. LAVACOCHE

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 5'-15'

Nº PARTICIPANTES: desde 10



OBJETIVOS

- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.
- Desarrollar sentimientos positivos hacia otras personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se forman dos filas una en frente de otra mirando hacia el centro y formando la máquina lavacoches. Una persona "el coche" pasa por entre medias y la máquina le va lavando (es decir: acariciando suavemente como si estuviera limpiando). Cuando ha pasado un coche se pone al final y otra persona pasa por la máquina lavacoches.

MATERIALES

Ninguno

4.19. EL GRAN ABRAZO

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 5'-10'

Nº PARTICIPANTES: desde 10



OBJETIVOS

- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.
- Desarrollar sentimientos positivos hacia otras personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se forman una fila cogidos de las manos. Uno de los extremos comienza a enroscarse sobre el otro de manera que se forme una espiral cada vez más cerrada hasta que converjan todos en un gran abrazo. Puede ser especialmente idóneo para dedicárselo a una persona que se pone en el centro (es decir el extremo interior de la fila al principio).

MATERIALES

Ninguno

4.20. MAMÁ GALLINA

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 10'

Nº PARTICIPANTES: Hasta 50



OBJETIVOS

- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se cierran los ojos, las personas representan pollitos que van diciendo "pío, pío" excepto una persona que es mamá gallina. Los pollitos van pidiendo hasta encontrar a mamá gallina. Una vez que la encuentran se quedan unidos a mamá gallina y dejan de pitar.

MATERIALES

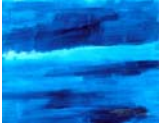
Ninguno

4.21. TOCAR AZUL

EDAD: desde 5 años

TIEMPO: 5'-15'

Nº PARTICIPANTES: más de 10



OBJETIVOS

- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.
- Distensión.

DESCRIPCIÓN

Se pide a las personas que toquen algo que tiene otra persona. Por ejemplo la mano izquierda toca algo azul de otra persona. La mano izquierda sigue en algo azul y la derecha toca una rodilla. La derecha sigue en una rodilla y la izquierda en un reloj...

Para acabar se puede hacer que las manos saluden. Ejemplo: La mano izquierda sigue en lo que está tocando y la derecha saluda. La mano derecha sigue saludando y con la izquierda nos despedimos saludando.

MATERIALES

Ninguno

4.22. OSOS AMOROSOS

EDAD: desde 3 años

TIEMPO: 5'-10'

Nº PARTICIPANTES: desde 10



OBJETIVOS

- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.
- Desarrollar la estima hacia otras personas del grupo.
- Relajarse.
- Desarrollar la comunicación no-verbal.

DESCRIPCIÓN

Todos cierran los ojos excepto el animador, que con voz suave va dando las consignas.

- Primero les dice que se muevan por todo el espacio para ir tomando contacto.
- Les dice que poco a poco van sintiéndose transformar en osos de peluche blanditos.
- Posteriormente les dice que sientan como a su alrededor existen otros osos de peluche blanditos y que intenten percibirlos (abrazarlos, acariciarlos).
- Puede pedirse que intenten reconocer a un oso, comunicarse con él...

MATERIALES

Ninguno

4.23. AMIGO SECRETO

EDAD: Desde 4 años
TIEMPO: Varios días
Nº PARTICIPANTES: Desde 10



OBJETIVOS

- Aumentar la estima en el grupo.
- Crear un clima de compañerismo.
- Conocer mejor a las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Cada persona coge un trocito de papel y escribe su nombre. Se juntan todos los papeles en un gorro (o bolsa) y cada uno coge un papel que no sea suyo. Cada persona tendrá que observar a la persona del papel y enviarla cartas agradables, regalos etc... Todo ello, se debe realizar sin que la persona sepa quién es su amigo secreto que le envía aquellas cosas agradables. El último día se puede descubrir quién era el amigo secreto de cada persona.

MATERIALES

Papel y bolígrafo.

4.24. IDENTIFICAR EMOCIONES.

EDAD: desde 3 años
TIEMPO: 5'-10'
Nº PARTICIPANTES: desde 10



OBJETIVOS

- Identificar y nombrar las distintas emociones.
- Desarrollar la empatía.

DESCRIPCIÓN

Se leen historias en que los personajes se encuentren en diversas emociones. Se les pide que pongan cara similar a la que pondría el personaje. Por ejemplo: decimos que se siente enfadado y ponemos cara de enfadado. Conviene diferenciar emociones parecidas (por ejemplo miedo de sorpresa o de ira) y contrastar las emociones en situaciones diversas. Por ejemplo: cuando nos rechazan o cuando nos aceptan.

MATERIALES

Ninguno

4.25. GRUPOS DE ANIMALES.

EDAD: desde 6 años

TIEMPO: 5'-10'

Nº PARTICIPANTES: desde 10



OBJETIVOS

- Formar grupos aleatorios..
- Desarrollar la escucha.

DESCRIPCIÓN

A cada persona se le asigna un animal. Cada persona debe imitar el sonido del animal que se le asignó y buscar a los demás animales iguales. Es conveniente hacer el ejercicio con los ojos cerrados.

MATERIALES

Ninguno

4.26. LATAS DE SARDINAS

EDAD: desde 4 años

TIEMPO: 5'-10'

Nº PARTICIPANTES: desde 15



OBJETIVOS

- Formar grupos.
- **Distenderse.**

DESCRIPCIÓN

Cada persona se mueve por la sala libremente. Una persona que hace de monitora grita: "latas de sardinas de" y dice un número. El resto tiene que formar rápidamente una "lata" de ese número de sardinas. Las latas consisten en colocarse tumbados boca arriba, lo más apretados posible (como sardinas en lata) y tumbadas cada persona al revés que la anterior, donde una tiene los pies otra tendrá la cabeza.

VARIANTES

Si el suelo está muy sucio podemos jugar a ponerse de pié dentro de aros o papeles de periódico. (Es muy divertido cuando es bastante estrecho el espacio asignado). En este caso conviene no hablar de latas de sardinas sino de, por ejemplo: lanchas salvavidas donde tenemos que meternos.

MATERIALES

Ninguno.

4.28. LOS BURROS.

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 5'-10'

Nº PARTICIPANTES: desde 6



OBJETIVOS

- Vivenciar la tendencia a regular los conflictos mediante la violencia.
- Mostrar la importancia de enfocar los conflictos constructivamente empatizando y pensando en el bienestar de las demás personas.
- Desarrollar la creatividad.

DESCRIPCIÓN

Se forman parejas de aproximadamente igual fuerza física. Una de las personas de la pareja es el “burro” otra el “arriero”. A los burros se les junta en un extremo y se les da la consigna (sin que la oigan los arrieros) de que ellos no avanzaran más que si les dicen cosas amables (palabras cariñosas, caricias...) y que si intentan empujarlos o les amenazan ellos se revolverán y se negarán a avanzar. A los arrieros se les junta en el otro extremo y se les dice que se trata de una carrera de burros y que deben coger su burro y conseguir traerle a este extremo lo antes posible y por cualquier medio (para ganar la carrera).

Finalmente se analiza qué estrategias fueron las más adecuadas y sobre todo: ¿Por qué muchas personas normalmente pensaron en empujar al burro cuando se les dijo que “por cualquier medio”.

VARIANTES

- Un arriero puede tener varios burros.

MATERIALES

Ninguno



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 11 – OCTUBRE DE 2008

5-CONCLUSIÓN:

El juego propuesto por el docente, debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".

6-BIBLIOGRAFÍA:

- BÉCKER, G. GONZÁLEZ C. y PÓLUX, M. (1998):Juegos de movimiento: Clasificación de juegos, Revista Stadium.
- GUITART, R.M. (1990): 101 juegos no competitivos, Ed.Grao, Barcelona.
- JARES, XERUS R.(1992): El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos, Ed.CCS, Madrid, (Tejuelo: 796.11-JAR-pla).
- ORLICK, T. (1978): Juegos y deportes cooperativos, Ed. Popular, Madrid.
- BANTULÁ, J.(1998): Juegos motrices cooperativos, Ed. Paidotribo, Barcelona.
- BARBERO ÁLVAREZ J.C. (Junio 2000): Los juegos y deportes alternativos, Ed. Buenos Aires.
- OMEÑACA CILLA, R. y RUIZ OMEÑACA, J.V.(1999): Juegos cooperativos, Barcelona.

- BHARAT CORNELL, J.(1982) Vivir la naturaleza con los niños, Ed 29, España.
- BROWN, G. (1990) ¿Qué tal si jugamos?, Ed. Guarura, Venezuela.
- ORLICK, T.(1986): Juegos y deportes cooperativos, Ed. Popular, España.
- ORLICK, T.(1990): Libres para cooperar, libres para crear,Ed. Paidotribo, España.

Autoría

- Nombre y Apellidos: ELENA TORRES VILLARROYA
- Centro, localidad, provincia: C.P. SIERRAS DEL NOROESTE. BENIZAR (MURCIA)
- E-MAIL: e_m_tv@hotmail.com